

Note d'intention

1. cadre et contraintes

Ce projet s'inscrit dans le domaine de la communication médicale, un champ à la fois sensible, normé et chargé d'enjeux éthiques.

Je choisis volontairement de me placer dans la posture d'un designer répondant à une commande institutionnelle (type hôpital, association de prévention, organisme public de santé), afin d'inscrire ma démarche dans un cadre réaliste et contraint.

L'objectif est d'expérimenter le décalage comme levier graphique pour rendre un message de santé plus accessible, sans en altérer la gravité.

Ce projet s'appuiera sur un humour référentiel, entendu comme une forme de connivence culturelle fondée sur la reconnaissance d'éléments issus du cinéma, du théâtre ou de la culture populaire, tels que : "Je suis trop vieux pour ces conneries" (*L'arme fatale*, 1987) / "Vous ne passerez pas !" (*Le seigneur des anneaux : la communauté de l'anneau*, 2001) / "Houston on a un problème" (*Apollo 13*, 1995)... Le rire ne naît pas uniquement du décalage créé par le changement de contexte, mais également du plaisir de l'identification à une mémoire collective partagée.

La contrainte principale réside dans l'équilibre :

- ne pas banaliser le sujet médical
- éviter toute forme de stigmatisation
- conserver la crédibilité institutionnelle

Le projet s'inscrit donc dans une tension volontaire entre sérieux du fond et légèreté de ton.

2. Les acteurs

Le commanditaire

Une institution de santé publique (centre hospitalier, campagne nationale, association de prévention).

La cible

Plusieurs hypothèses sont envisagées :

- **Option 1 : cibler une tranche d'âge précise**
Cibler une tranche d'âge permet d'adapter le mode de communication ainsi que les références culturelles mobilisées. L'humour référentiel étant fondé sur un socle partagé, il gagne en efficacité lorsqu'il s'adresse à un public dont les codes et les références générationnelles sont identifiables.

Cette approche serait particulièrement pertinente dans un lieu fréquenté par un public homogène : maison de retraite, entreprise, établissement scolaire, où des références ciblées peuvent renforcer la proximité et l'impact du message.

- **Option 2 : déclinaisons selon les lieux d'exposition**

Dans cette approche, le point de départ est le lieu de diffusion. Université, hôpital, espace public ou réseaux sociaux impliquent des contextes de réception différents, des temporalités propres et des publics variés.

Le ton, le degré d'humour et les références mobilisées s'adaptent alors à ces environnements spécifiques. Ici, ce n'est pas une tranche d'âge qui détermine la stratégie, mais la situation dans laquelle le message est perçu. L'humour devient ainsi contextuel, modulé selon les usages et les dynamiques propres à chaque espace.

- **Option 3 : cibler une problématique commune**

Cette approche consiste à structurer le projet autour d'un enjeu de santé précis, prévention en santé mentale, dépistage, don d'organes, prévention des IST...

Ici, le point de départ est une problématique commune. L'humour est alors pensé en fonction des spécificités du sujet : son degré de sensibilité, les tabous qui l'entourent, les résistances possibles ou les idées reçues à déconstruire ou appuyer pour les déjouer.

Le ton et les références mobilisées doivent être soigneusement ajustés pour accompagner la gravité du thème, tout en ouvrant un espace de compréhension et de dialogue.

3. Objets et supports

Le projet s'inscrira principalement dans un environnement numérique, tout en prévoyant des déclinaisons imprimées afin d'assurer une cohérence multi-supports.

L'intention actuelle est de concevoir un dispositif graphique modulable, un outil d'intervention visuelle capable de se superposer à une photographie ou à une vidéo. Cette intervention agirait comme un élément structurant, créant une trame visuelle commune sur laquelle viendraient s'intégrer les éléments textuels.

Plusieurs formats sont envisagés :

- Micro-vidéos animées
- Visuels pour réseaux sociaux
- Campagne d'affichage

- Mini-site interactif

L'intention est d'utiliser :

- le détournement de répliques connues (cinéma, théâtre, culture populaire)
- utilisation de photographies et vidéos
- un univers graphique identifiable, trame commune

Le design ne serait pas décoratif mais structurant : il construirait le rythme de lecture et la perception du message.

4. La problématique

Le projet invite à réfléchir à la manière de construire un humour référentiel efficace : comment sélectionner et doser les références pour qu'elles créent de la connivence sans exclure ou perdre une partie du public ? Comment articuler l'intention décalé avec la gravité des enjeux médicaux pour maintenir l'équilibre entre légèreté et sérieux ? Quelle flexibilité graphique et narrative permettre pour que le dispositif fonctionne dans des contextes et formats variés, tout en restant identifiable et cohérent ? Enfin, comment mesurer l'impact réel de ce type de communication sur la compréhension, l'engagement et la mémorisation du message de prévention ?

5. Les enjeux

Enjeux pour le public

- Dédramatiser sans minimiser
- Favoriser la compréhension
- Créer une proximité émotionnelle
- Stimuler la discussion

Enjeux pour le commanditaire

- Maintenir crédibilité et sérieux
- Renforcer l'image institutionnelle
- Encourager l'adhésion ou le passage à l'action

Enjeux personnels (démarche de designer)

- Expérimenter la frontière entre décalage / humour et responsabilité
- Développer un langage visuel cohérent
- Tester différentes tonalités (absurde, décalé, ironique, référentiel)

Le projet ne cherche pas à prouver que l'humour est supérieur aux autres stratégies, mais à explorer comment il peut devenir un outil mesuré, intégré et structuré par le design graphique.

Références

références graphiques

Barbara Kruger: pour l'importance et le poids qu'elle donne aux mots, placés au centre de son travail. Le texte devient un élément visuel fort, qui structure l'image et impose son message.



Experimental Jetset: avec leur approche centrée sur le texte, la typographie devient un véritable élément graphique qu'ils détournent et explorent. Leur style minimal et conceptuel interpelle par sa force visuelle et son efficacité.



Le grand soulagement: sa manière de traiter des sujets sociaux et politiques lourds à travers une approche plus ludique et symbolique. Le projet détourne ces thématiques avec légèreté, ce qui permet de les questionner autrement et d'ouvrir un espace de réflexion accessible.



Outils

Type outil déjà existant

[BDFM](#)

[SPACE TYPE GENERATOR](#)